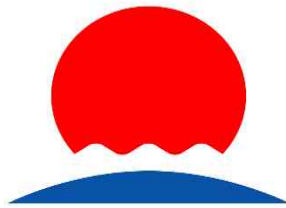




2024. 08. 13.(화) / 15:00
동해교육지원청 대회의실(3층)

제3차 아동·청소년분과 회의자료



동해시지역사회보장협의체

목 차

I. 안내사항

- 1. 제2차 아동·청소년분과 회의결과 공유 1
- 2. 24년도 협의체 상반기 운영실적 및 하반기 사업계획 보고 ... 2

II. 논의사항

- 1. 2024년 분과기획사업 논의 1 0
- 2. 기타 안건 2 1

I | 안 내 사 항

1. 제2차 아동·청소년분과 회의결과 공유

2024년 제2차 아동·청소년분과 회의결과

일시	2024년 07월 25일(목요일) / 15:00~16:00		기록	박 현 수
장소	동해시가족센터 회의실(3층)			
참석자 8명 (무순)	동해교육지원청 교육복지사	이일형	묵호중학교 교육복지사	정학면
	동해중학교 교육복지사	유은혜	북평초등학교 교육복지사	김남희
	동해시드림스타트 아동통합사례관리사	송은정	동호초등학교 교육복지사	최미호
	동해종합사회복지관 대리	이호정	동해시지역사회보장협의체 사무국장	박현수
회의안건	<ul style="list-style-type: none"> • 분과기획사업 논의 			
회의내용 및 회의결과	<ul style="list-style-type: none"> • 제1차 아동·청소년분과 회의결과 공유 <ul style="list-style-type: none"> - 1차 회의결과 공유 • 분과기획사업 논의 <ul style="list-style-type: none"> - 대회 세부 규칙 안내 및 논의 - 보드게임 홍보 포스터에 QR코드를 삽입하여 부분별 참가 신청을 받음 - 참가 신청서는 프로그램을 활용하여 접수 순서를 확인 할 수 있음 - 예산 범위 내에서 참가자 간식 제공 예정 - 1위 ~ 4위 까지 상장 및 상품(보드게임)을 제공 - 상장은 동해시지역사회보장협의체 위원장으로 수여 - 각 학교 별 참가신청을 받은 결과 초등학교와 중학교는 접수가 많아 예선전을 진행 예정 - 고등학교와 일반부는 신청이 저조 함 - 각 학교는 접수가 마감되었으며, 사회복지시설·기관·단체에 공문을 발송하여 참가신청을 받을 예정 - 참가신청을 받은 후 부족 부분별 부족한 인원을 개인접수를 진행 - 4개 부분은 초등저, 초등고, 중등, 고등+일반으로 구분 - 홍보 포스터에서 수정할 부분을 수정하여 다시 제작 • 기타 안건 <ul style="list-style-type: none"> - 각 기관별 사업내용 공유 - 각 기관의 행사 및 사업 등을 협의체 홈페이지를 이용하여 함께 공유하고 정보를 나눌 수 있는 장으로 이용하면 좋겠음 - 차기 회의는 8월 13일(화), 15시에 개최하며, 장소는 교육지원청 			

2. 24년도 협의체 상반기 운영실적 및 하반기 사업계획 보고

2024년 협의체 사업 상반기 실적 보고

1. 회의운영

가. 대표협의체

- 대표협의체 위원 : 25명(당연직 7명, 위촉직 18명)
- 위원임기 : 2023년 09월 01일 ~ 2025년 08월 31일(2년)
- 대표협의체 위원장
 - 공공위원장 : 심규언(동해시장)
 - 민간위원장 : 손진아(강원대학교 삼척교양교육센터 교수)
- 대표협의체 부위원장 : 영규성(목호노인종합복지관장)
- 회의개최 : 2회(대면 0회, 서면 2회)
- 회의안건 : 4건
 - 심의·의결 : 3건
 - 보고 및 논의 : 1건

일 자	안 건	참석인원
04.26 (서면)	2023년 동해시지역사회보장협의체 결산 보고	20명
	제5기 지역사회보장계획의 2023년도 연차별 시행계획의 시행결과(안) 심의	
06.26 (서면)	2024년 동해시지역사회보장협의체 예산 변경(안) 심의	18명
	제5기 지역사회보장계획의 2024년 연차별 시행계획 변경(안) 심의	

나. 실무협의체

- 실무협의체 위원 : 26명(당연직 5명, 위촉직 21명)
- 위원임기 : 2023년 09월 01일 ~ 2025년 08월 31일(2년)
- 실무협의체 위원장 : 이상철(동해시장장애인주간보호소 시설장)
- 실무협의체 부위원장 : 최문정(동해시가족센터 팀장)
- 회의개최 : 2회
- 회의안건 : 7건

일 자	안 건	참석인원
02.21	2023년 동해시지역사회보장협의체 결산 보고	15명
	대외 협력 홍보사업 논의	
	분과기획사업 및 사회복지 지역 특성화사업 논의	
06.19	제1차 실무협의체 회의결과 공유	19명
	분과기획사업 선정 결과 안내	
	사회복지 지역 특성화사업 선정 결과 안내	
	제5기 지역사회보장계획의 2024년 연차별 시행계획 변경(안)	

다. 실무분과

- 실무분과위원 : 81명
- 실무분과 : 6개 분과
(아동·청소년분과, 노인분과, 여성·보육분과, 장애인분과, 의료보건분과, 통합지원분과)
- 회의개최 : 6회(장애인 3회, 여성·보육 1회, 의료보건 2회)
- 회의안건 : 13건

일 자	분과명	안 건	참석인원
03.12	장애인분과 (1차)	2024년 동해시지역사회보장협의체 운영계획 안내	10명
		2024년 분과기획사업 논의	
		대외 협력 홍보사업 논의	
		2024년 장애인분과 활동 계획 논의	
04.01	장애인분과 및 여성·보육분과 (연합회의)	2024년 분과기획사업 논의	14명
04.04	의료보건분과 (1차)	2024년 동해시지역사회보장협의체 운영계획 안내	7명
		2024년 분과기획사업 논의	
		대외 협력 홍보사업 논의	
		2024년 의료보건분과 활동 계획 논의	
06.04	장애인분과 (2차)	장애인 및 여성·보육분과 연합회의 결과 공유	8명
		2024년 분과기획사업 논의	
06.20	의료보건분과 (2차)	제1차 의료보건분과 회의결과 공유	7명
		의료보건분과 활성화 사업 논의	

라. 기타 회의

- 분과기획사업 및 사회복지 지역 특성화사업 심의 : 2회

일 자	안 건	참석인원
05.07	사회복지 지역 특성화사업 사업계획(안) 심의 - 지역주민 대상 기획사업 : 10개 동지역사회보장협의체 (천곡, 송정, 북삼, 부곡, 동호, 발한, 묵호, 북평, 망상, 삼화)	16명
05.13	분과기획사업 사업계획(안) 심의 - 복지기획사업 : 아동·청소년분과 - 복지기획사업 : 장애인분과 및 여성·보육분과(연합)	6명

2. 사회복지법인 외부추천이사

가. 사업목적

- 사회복지사업법 제18조 제2항에 의거 사회복지위원회 또는 지역사회보장협의체에서 3배수 추천한 사람 중 선임할 수 있음.
- 법인의 주 사무소가 동해시인 사회복지법인의 외부추천이사 요청이 있을 경우 이사 후보자 심사 및 추천할 수 있는 운영위원회를 별도로 구성하고 운영

나. 사업내용

- 수요조사 : 동해시 소재 사회복지법인의 추천인원 및 예상시기 조사
- 이사 후보자 모집 : 이사회모집 공고게재 및 접수 타 기관 추천 요청
- 심사 : 법정 결격사유 확인 및 운영위원회의 개최
- 인력풀 구성

다. 연계 및 홍보 실적

- 사업기간 : 2024년 연중
- 외부추천이사 후보 모집 : 1회(상반기)
 - 공고문 게시(협의체 홈페이지 및 동해시청 홈페이지)
- 외부추천이사 요청 기관 : 없음
- 소요예산 : 비예산

3. 분과기획사업(※ 사업 진행 중)

가. 사업목적

- 실무분과 중점 추진사업을 통하여 시범적으로 지역사회 문제 해결 방안 제시
- 분야별로 구성된 실무분과의 활발한 논의구조를 통하여 새로운 지역 의제
- 개발 및 사회복지 문제 해결을 위한 다각적인 접근 방안 모색

나. 사업목표

- 각 분과의 공동 사업을 발굴하여 분과의 협력 강화
- 지역사회복지 네트워크 형성 및 정보교류, 상호협력체계 강화

다. 사업개요

- 사업기간 : 2024년
 - 각 분과별 사업 논의 및 제안서 제출 : 3월 25일(월) ~ 4월 26일(금)
 - 사업 제안서 심의·의결 : 5월 13일(월) ~ 5월 17일(금)
 - 심의결과 통보 : 5월 24일(금)

- 사업시행 : 5월 27일(월) ~ 10월 31일(목)
- 결과보고 및 정산서 제출 : 11월 1일(금) ~ 11월 15일(금)
- 각 실무분과 사업 제안서 심의 후 2개 분과기획사업 선정 완료

분과명	사업명	사업대상	사업목적	소요예산
아동·청소년 분과	동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회) - 복지기획사업 -	초·중·고등 학생 및 청소년, 동해시민	보드게임을 통한 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임 문화 기여	4,600천원 (400천원 자부담)
장애인분과 여성·보육분과 (연합신청)	장애인과 비장애인이 함께하는 지역 환경개선 프로젝트 “함께하는 즐거움 줍깅데이” - 복지기획 사업 -	장애인 및 비장애인	장애인과 비장애인이 함께하는 환경정화 활동을 통해 상호간의 이해와 협력을 촉진하고 지역사회 환경문제에 대한 인식을 높인다	3,256천원

4. 사회복지 지역 특성화사업(※ 사업 진행 중)

가. 사업목적

- 공공과 민간 복지 간 자원 연계·협력 활성화를 위한 지역 특성화 사업 발굴
- 공동 사업을 발굴하여 洞 지역사회보장협의체의 협력 강화
- 지역사회복지 네트워크 형성 및 정보교류, 상호협력체계 강화

나. 사업목표

- 우리 지역의 다각적인 지역복지 문제를 주민 주도적으로 지역 내 문제 해결
- 민·관 협력과 복지서비스 연계 및 복지역량 극대화

다. 사업개요

- 사업기간 : 2024년
 - 각 洞 지역사회보장협의체 사업 논의 및 제안서 제출 : 3월 25일(월) ~ 4월 26일(금)
 - 사업 제안서 심의·의결 : 5월 13일(월) ~ 5월 17일(금)
 - 심의결과 통보 : 5월 24일(금)
 - 사업시행 : 5월 27일(월) ~ 10월 31일(목)
 - 결과보고 및 정산서 제출 : 11월 1일(금) ~ 11월 15일(금)

○ 각 동 지역사회보장협의체 사업 제안서 심의 후 10개 동 협의체 선정 완료

단체명	사업명	사업대상	사업목적	소요예산
천곡동 지역사회보장 협의체	1인 청장년 밀키트(식품) 지원사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	사회적 고립 및 은둔형 1인 청장년 가구	청장년 가구의 고독사 예방	1,500천원
송정동 지역사회보장 협의체	“cool한 송~정” 여름 제철 음식으로 더워 사냥! - 지역주민 대상 기획사업 -	저소득 취약계층 100가구	여름철 지친 저소득 대상으로 식욕 증진 및 영양 계절 먹거리 제공 지역 내 소외된 이웃을 보살피는 나눔 사회 조성	1,000천원
북삼동 지역사회보장 협의체	행복을 담은 계절 김치 나눔 사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	취약계층 100가구	김장 춘궁기에 계절 김치 제공	1,000천원
부곡동 지역사회보장 협의체	사랑 가득찬(饌) 행복나눔 사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	독거노인 및 저소득취약계층	밑반찬 제공 및 복지사각지대 해소	1,000천원
동호동 지역사회보장 협의체	사랑의 반찬 나눔사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	저소득 독거노인, 장애인가구	복지사각지대 발굴 및 취약계층 식사 및 정서 케어	1,000천원
발한동 지역사회보장 협의체	“건강한 여름나기” 영양식 지원사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	저소득 취약계층 (홀몸어르신, 중증장애인 등)	혹서기 취약계층 건강 보호	1,000천원
목호동 지역사회보장 협의체	여름 김치 담그기 행사 - 지역주민 대상 기획사업 -	관내 저소득층	여름김치 담그기 행사	1,000천원
북평동 지역사회보장 협의체	여름철 영양식품 삼계탕 나눔 사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	어르신 등 50여명	관내 홀몸어르신들에게 하절기 보양식을 지원함으로써 건강한 여름나기 도모	1,000천원
망상동 지역사회보장 협의체	과일 꾸러미 지원 사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	관내 독거노인 및 저소득층 50가구	혹서기 노인 돌봄 강화	1,000천원
삼화동 지역사회보장 협의체	해충 피해로부터 안전한 우리집은 Happy~ 해피홈사업 - 지역주민 대상 기획사업 -	저소득 취약계층 50가구	해충 피해 예방으로 안전한 주거환경 조성 및 취약계층 건강증진 도모	1,000천원

5. “동해 희망디딤돌 복지사업” 행정지원

가. 추진배경

- 기존의 지역사회 자원들을 체계적으로 활용 및 운영하고 민·관이 더욱 협력을 강화하여 복지사각지대를 해소함은 물론, 사회적 안전망을 구축하고자 추진

나. 목 적

- 재능기부와 동해시 해오름 1004운동 성금을 활용해 공적지원 밖에 있는 복지사각지대에게 실질적인 복지서비스(집수리, 틀니 등) 제공
- 「해오름 1004 운동 기금확대 지원 계획」과 연계하여 기금으로는 순수 재료비만 지원하고 인건비는 재능기부로 운영

다. 행정지원 실적

1) 주거환경개선

- 사업 기간 : 2024년 1월 ~ 6월
- 재능기부단체 : 금성지업사 외 31개 단체
- 지원 대상 : 기초생활보장, 차상위계층, 복지사각지대 발굴 가구
※ 건축과 소관 주택수건 지원 대상자 제외
- 지원 금액 : 가구당 950만원 이내
- 지원 실적 : 6차 사업 진행 / 9가구(10,966,850원)
- 지원 내용 : 보일러, 싱크대, 지붕, 도배, 장판, 전기조명, 누수, 화장실, 창호, 방역 및 소독, 벽체 단열작업, 결로 보수, 페인트, 욕실 타일 등

2) 이사비

- 사업 기간 : 2024년 1월 ~ 6월
- 재능기부단체 : 강원익스프레스 외 8개 단체
- 지원 대상 : 기초생활수급자, 차상위계층, 복지사각지대 발굴 가구
- 지원 금액
 - 동 해 시 : 최대 50만원(부가세 제외) 지원
 - 이사업체 : 총 가격의 20% 재능기부
 - 대 상 자 : 나머지 금액은 본인부담
- 지원 실적 : 6차 사업 진행 / 21가구(11,550,000원)
- 지원 내용 : 이사비 지원

3) 사회적 고립가구 건강 음료지원

- 사업 기간 : 2024년 1월 ~ 6월
- 재능기부단체 : 한국야쿠르트동해점
- 지원 대상 : 100명
 - 부양의무자, 친지, 이웃들과 교류가 단절된 복지대상자 중 독거노인, 중증장애인, 홀로 사는 중장년층 등
- 지원 금액 : 개인별 건강음료를 가정에 배달

- 지원 실적 : 6차 사업 진행 / 556명(9,269,400원)
- 지원 내용 : 한국야쿠르트 대리점에서 주 3회 건강음료 배달 등 안부확인
- 4) 저소득층 청소년 학원비
 - 사업 기간 : 2024년 1월 ~ 6월
 - 재능기부단체 : 관내 학원연합회 소속 21개 학원
 - 지원 대상 : 생계·의료수급자 및 사례관리청소년(중·고등학생)
 - 지원 금액
 - 동해시 : 수강료의 70%(1인 최대 월 18만원) 지원
 - 학원기부 : 수강료의 30%
 - 지원 실적 : 6차 사업 진행 / 43명(6,983,000원)
 - 지원 내용 : 국·영·수 과목 중 1과목 선택 지원
- 5) 저소득층 효행장려금 지원
 - 사업 기간 : 2024년 1월 ~ 6월
 - 지원 대상 : 기초생활수급자중 70세 이상 어르신과 3대(代)가 같이 살거나 90세 이상 어르신과 같이 거주하는 가구
 - 지원 금액 : 월 5만원 장려금 지원
 - 지원 실적 : 6차 사업 진행 / 36명(1,800,000원)
 - 지원 내용 : 어려운 생활에도 고령 노인을 부양하는 가정에 효행 장려금을 지원하여 효 문화 확산과 건전한 가족 문화 조성
- 6) 설 명절 저소득층 위문금 지원
 - 사업 기간 : 2024년 2월(※ 1회)
 - 지원 대상 : 압류방지 통장을 사용하는 저소득층 대상자
 - 지원 금액 : 1인당 5만원(상품권) 지원
 - 지원 실적 : 38명(1,900,000원)
 - 지원 내용 : 설 명절 맞이 저소득층 위문금(상품권) 지급
- 7) 고립 위기가구 반려 식물 지원
 - 사업 기간 : 2024년 5월(※ 1회)
 - 지원 대상 : 고독사 위험이 높은 취약계층 300가구
 - 지원 실적 : 300개(5,000,000원)
 - 지원 내용 : 최근 사회적 문제로 대두되고 있는 고독사와 관련하여 위기상황을 사전에 예방하고자 이웃의 관심과 정서적 지지를 위한 매개체로 반려식물을 지원

6. 기타 홍보사업

가. 동해시지역사회보장협의체 홍보 및 홈페이지 운영, 관리

- 협의체 운영 전반(회의, 행사 일정, 자료) 게시

나. 동해시 해오름 천사 홍보 및 홈페이지 관리

2024년 협의체 하반기 사업계획

	7월	8월	9월	10월	11월	12월	비고
대표협의체회의		■				■	
실무협의체회의		■		■		■	
실무분과회의(6개 분과)	■		■		■		
연차별 보장계획 모니터링	■	■	■	■	■		
대외 협력사업			■				
복지역량강화 교육				■	■		
민·관 합동 워크숍				■	■		
분과기획사업	■	■	■	■			
우수기관 벤치마킹				■			
사회복지 지역 특성화 사업	■	■	■	■			
외부추천이사운영위원회	■				■	■	
홍보사업	■	■	■	■	■	■	

II 논의 사항

1. 2024년 분과기획사업 논의

2024년 분과기획사업 공모 신청서

신청 분과 정보	분과명	아동·청소년분과		분과장	이 일 형
				전화번호	
				FAX번호	033-530-3039
	담당자 성명	이 일 형		전화번호	
				E-mail	onefire@korea.kr
사업 기본 정보	사업명	동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)			
	사업대상	초·중·고등학생 및 청소년, 동해시민	사업구분	복지기획사업(<input type="radio"/>) 복지역량강화사업(<input type="checkbox"/>)	
	예산	총사업비	4,600,000원	신청금액	4,200,000원

위와 같이 분과기획사업을 신청합니다.

2024년 4 월 23 일

분과장 이 일 형

동해시지역사회보장협의체 위원장 귀하

분과기획사업 사업계획서

1. 사업명 : 동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)

2. 사업의 필요성

보드게임 전시체험 및 이벤트 대회 참여를 통해 게임의 순기능을 홍보하고 잠재적 게임 과몰입을 예방과 더불어 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임문화 확산하고자 함.

3. 서비스 지역, 서비스 대상 및 서비스 대상자 수

- 1) 서비스 지역 : 동해시 전지역
- 2) 서비스 대상 : 동해시민, 초, 중 고등학생 및 청소년
- 3) 서비스 대상자 수 : 참가신청 희망자

4. 사업 목적 및 목표

목적	성과목표
보드게임을 통한 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임문화 기여	보드게임의 체험 및 문화 확산
	누구나 참여 가능한 새로운 여가 문화로서 세대간 소통, 관계 증진
	게임 과몰입 예방

5. 사업내용

1) 세부사업내용

성과목표	프로그램명	활동 (수행방법)	시행 시기	수행 인력	참여 인원	시행 횟수 시간
한마당 전	오리엔테이션	분과기획사업 오리엔테이션	5월중	15명	15명	1회/2시간
	기관 홍보	동해시 관내 청소년 관련 기관 협조 요청	5월중	"	"	"
	사전접수	대회 참가 신청서 접수	6~7월중	20명	20명	수시
	사전 체험	대회 사전 체험 운영	6~8월중	20명	20명	수시

성과목표	프로그램명	활동 (수행방법)	시행 시기	수행 인력	참여 인원	시행 횟수 시간
한마당 당일	게임별 담당	대회장 게임별 담당지정	9월 중	20명	20명	1회/8시간
	토너먼트 대회	토너먼트 대회 진행 32강~결승	9월 중	20명	150명	1회/8시간
	시상 및 기념품	토너먼트 대회 시상 및 참가기념품	9월 중	20명	20명	1회/8시간
한마당 후	평가회	프로그램 평가회	9~10월 중	20명	20명	1회/8시간

2) 담당인력 구성

이름 (역할)	기관	직위	경력(년)	주요업무
이일형	동해교육지원청	분과장	13년	총괄
유은혜	동해중	위원		행사 전반 담당
정학면	목호중	“		진행업체 담당
신은주	예람중	“		사전 체험 운영
최미호	동호초	“		사전 체험 운영
김남희	북평초	“		기관 홍보
이호정	동해종합사회복지관	“		체험 부스 진행
전현희	동해시학교밖청소년지원센터	“		체험 부스 진행
송은정	동해시드림스타트	“		기관 홍보 및 행사 안내
이미화	동해시청소년수련관	“		체험 부스 진행
이혜숙	러빙핸즈 강원지부	“		체험 부스 진행
박창남	동해YWCA	“		기관 홍보 및 행사 안내
채유병	강원남부아동보호전문기관	“		체험 부스 진행
김종규	동해시지역아동센터협의회	“		기관 홍보 및 행사 안내
서해인	동해종합사회복지관	“		체험 부스 진행
자원봉사자 5명		“		행사 전반 지원

※ 담당인력은 변경 될 수 있음

3) 사업추진 과정 및 절차

- ▶ 동해시 관내 학교 및 청소년 관련 기관 협조 요청(공문발송 등)
- ▶ 아동·청소년분과 회의를 통한 사업진행과정 결정
- ▶ 전문업체(한국임상게임놀이협회)와 함께 진행과정 협의
- ▶ 강원특별자치도동해교육지원청 행복나눔 교육복지센터와 함께 운영 진행
- ▶ 초등 저학년부, 고학년부, 중등부, 고등부, 일반부 5개 부문 중 사전 접수 현황을 보고 4개의 부문으로 대회 진행
- ▶ 기관 또는 학교별 사전 접수를 통한 대회 인원 모집, 예선전 실시 후 본선만 진행
- ▶ 사전 접수 시 동일인 중복 기관 접수 불가(예, OO중학교 A학생, OO센터 A학생으로 신청할 경우 한 개의 기관 또는 학교만 선택)
- ▶ 본선 토너먼트 진행 시 체험 부스 운영
- ▶ 평가회 : 행사 진행 후 평가회를 통한 피드백 공유

4) 대회 운영 방법

가. 1안-사전 접수를 통한 대회 이전 예선전 진행

- ▶ 기관 또는 학교별로 사전 접수를 통해 인원 확정 후 방학 기간을 이용하여 지정된 장소에서 예선전 실시
- ▶ 예선전은 기관, 학교별 지정 날짜를 정해 진행, 소속 기관, 학교별 1~3명 본선진출(본선 진출 인원은 기관, 학교별 접수 인원에 따라 달라질 수 있음)
- ▶ 예선전 진행 시 주최 측의 경기 진행요원이 진행(경기용 보드게임 가지고 감), 예선전이 가능한 장소와 테이블은 기관, 학교에서 지원

나. 2안-사전 접수 후 대회 당일 오전 예선전 진행

- ▶ 사전 접수 및 당일 접수를 통한 대회 준비
- ▶ 오전 예선전 진행, 오후 본선 진행
- ▶ 접수 인원이 많을 경우 예선전 토너먼트 진행 가능

다. 공통 진행사항

- ▶ 본선 토너먼트는 4개 부문별 32강부터 진행(총128명 참여), 선수 4명씩 1테이블(총 8T)에서 진행, 각 테이블 1~2등이 상위 라운드 진출
- ▶ 테이블 및 자리 배석은 대회 전 추첨에 의해 결정(예, 1번테이블 4번자리 1-4)
- ▶ 총 경기는 32강(8T), 16강(4T), 8강(2T), 결승(1T)으로 진행, 3번 승부로 진행
- ▶ 부문별 시작 시간을 동일하게 진행, 1경기당 32분~40분 소요 예산
- ▶ 결승은 각 부문별 동시에 진행, 40분 소요 예산
- ▶ 결승이 끝난 후 시상식 진행
- ▶ 대회 진행함에 있어 상황에 따라 조금씩 달라질 수 있음

6. 기대효과

- ▶ 소통하는 능력, 배려심, 판단력, 질서 의식을 갖추면서 청소년기 인성을 갖출 수 있음
- ▶ 게임을 통한 자연스러운 지각의 발달과 분석능력 개발
- ▶ 끊임없이 사고할 수 있는 사고력을 무한대로 개발
- ▶ 감각 기관의 사용과 소근육 활동을 통한 인지발달능력 향상
- ▶ 다양한 전략, 전술 성립 과정을 지향함으로써 창의적인 사고력 증진

7. 예산계획

(단위 : 원)

관	사업비							
	일반사업비							
목	세목	계	산출근거	예산조달 계획				
				신청금액	비율 (%)	집행시기	월	비고
총 계								
사업비	현수막 안내판	300,000	- 300,000월x1식	300,000	6.5	9월	8~9	
	전문업체 진행비	3,200,000	- 3,200,000월x1회	3,200,000	69.6	9월	8~9	
	대회입상 시상품	480,000	- 120,000월x4부분	480,000	10.4	9월	8~9	
	진행요원 식비	160,000	- 8,000월x20명	160,000	3.5	9월	8~9	
	진행요원 다과비	60,000	- 3,000월x20명	60,000	1.3	9월	8~9	
	사업평가회	400,000	- 20,000x20명	400,000	8.7	9월	8~9	동해교육 지원청
	소 계	4,600,000		4,600,000	100			

[별첨 1]

대 회 료

1. 게임준비

- 가. 모든 타일을 숫자가 보이지 않도록 뒤집어 골고루 섞습니다.
- 나. 각자 타일을 하나씩 집어서 가장 높은 숫자를 집은 사람부터 게임을 시작하며 턴(순서)은 시계방향으로 진행합니다.
- 다. 다시 타일을 골고루 섞은 다음 7개씩 쌓아서 테이블 한쪽에 일렬로 정렬해 두고 가장 높은 숫자를 집은 게임자부터 타일 2묶음(14개)씩 선택한 후 왼쪽 게임자에게 2묶음을 주고 자신은 오른쪽 게임자에게 2묶음을 받습니다.
- 라. 받은 타일을 자신의 받침대에 정리해서 올려 놓습니다.

2. 게임시작

- 가. 처음 테이블에 세트를 내릴 때에는 반드시 세트들의 숫자 합이 30 이상 이어야 합니다. 이것을 “**등록(initial meld)**” 이라 합니다. 등록을 할 수 없거나 다음에 하기로 결정했다면 타일을 한 개 가져가고 다음 사람에게 턴이 넘어갑니다.

※ **등록**(initial meld - 처음 테이블에 세트를 내릴 경우)시 유의사항

- 등록을 하고 나면 자신의 턴은 끝납니다.
- 등록을 하고 난 후 바로 숫자 조합을 할 수 없습니다.(다음 턴부터 조합가능)
- 반드시 자신이 가진 타일로만 등록을 할 수 있습니다.
- 자신이 가진 조커를 활용하여 등록이 가능합니다. (예) **검정9, 검정10**, 조커
- 세트나 세트들의 숫자 합이 30 이상이어야 합니다.

(좋은 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8**, **파랑8** - 등록가능

파랑6, **파랑7**, **파랑8**, **파랑9** - 등록가능

검정7, **빨강7**, **파랑7** 세트와 **빨강4**, **빨강5**, **빨강6** - 등록가능

(나쁜 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8** - 등록 불가능(합이 30이하)

파랑6, **빨강7**, **주홍8**, 검정9 - 등록 불가능(숫자는 연속이나 색이 다름)

검정4, **빨강4**, **파랑4** 세트와 **빨강1**, **빨강2**, **빨강3** - 등록 불가능(합이 30이하)

- 나. 등록을 하고 난 후 돌아오는 다음 턴에 내릴 때부터는 세트의 숫자 합(30이상)과는 상관없이 한 개 이상의 타일만 내려놓으면 됩니다.
- 다. 타일더미에서 타일을 가져갈 경우 일렬로 정렬해 두었던 묶음 순서대로 가져옵니다.
- 라. 게임자에게 주어지는 총 시간은 **3분**입니다. 만약 자신의 턴에서 시간이 오래 걸릴 것 같으면 **타이머를 스타트** 시킨 후 타일을 내려놓거나 조합을 시작하세요.
- 마. 자신이 가지고 있는 타일을 모두 내려놓고 **“루미큐브(Rummikub)”라고 외치면** 게임에서 이기게 됩니다.

3. 조커사용 Rule

- 가. 자신이 가진 조커를 활용하여 “등록”이 가능합니다.
- 나. 조커는 모든 색, 모든 숫자를 대신합니다.
- 다. 어떤 게임자이든지 자신의 턴에 조커가 포함된 세트에 조커를 대신할 적합한 타일을 놓을 수 있으면 그 타일을 놓고 조커를 가져와 즉시 사용할 수 있습니다.
- 단, 테이블에 이미 내려진 세트에서 가져온 조커든지, 자신이 내린 조커든지 받침대로 가져 갈 수는 없습니다.
- 라. **등록**을 하기 전에는 테이블 위의 조커 자리에 조커를 대신할 적합한 타일이 있더라도 사용할 수 없습니다.

4. 벌칙 규정

- 가. 타일의 숫자 합이 30이상을 내려야 하는 “**등록**”을 게임이 끝날 때까지 하지 못했다면 자기가 가진 타일 점수와 관계없이 **벌점 100점**만 주어집니다. 만약, “등록”을 할 수 있었음에도 불구하고 의도적으로 “**등록**”을 하지 않았다면 자기가 가진 타일과 관계없이 **벌점 200점**만 주어집니다.
- 나. 게임이 다 끝날 때까지 조커를 가지고 있는 게임자는 자신이 가진 타일의 합에 **조커 1개당 벌점 50점**을 가산하여 **마이너스 점수**로 계산 됩니다.
- 다. 자신에게 주어진 게임시간 40초가 지났는데도 숫자조합을 완성하지 못했을 경우에는 즉시 조합을 멈추고 **조합하지 못한 타일**들은 자신의 받침대로 도로 가져가야 하며, 벌칙으로 풀(Pool타일더미)에서 **타일 3개**를 가져옵니다.

예) 4개의 타일을 자신의 받침대에서 내려 놓고 조합을 하던 중에 2개는 조합을 완성했지만 2개는 조합하지 못한 상태에서 40초가 지났다면 즉시 조합을 멈추고 조합하지 못한 타일 2개를 도로 가져가고, 벌칙으로 타일 3개를 타일 더미에서 더 가져가야 합니다.

5. 기타 규정

가. 더블(같은 색깔의 같은 숫자 타일2개)을 3쌍 가진 사람은 게임을 시작하기 전 자신의 테이블에 앉아있는 사람들에게 새로운 게임을 시작할 것을 요구할 수 있습니다. (계속 진행할 수도 있습니다.)

나. 1등과 2등이 나올 때까지 계속 진행하며, 만약 풀(Pool타일더미)에서 더 이상 가져갈 타일이 없는 경우에는 마지막 타일을 가져간 다음 순서의 게임자부터 **단 한 턴만** 할 수 있으며, 마지막 타일을 가져간 게임자를 끝으로 게임은 종료됩니다.

만약 자신의 턴에서 내려 놓을 타일이 없다면 다음 게임자에게 순서가 넘어갑니다. 마지막 타일을 가져간 게임자를 마지막으로 게임은 끝이 나게 되며 이 때 타일의 숫자 합이 가장 낮은 사람이 게임에서 이깁니다.

※ 승자의 점수는 각 게임자의 점수에서 승자의 점수를 각 각 빼 점수의 합이 승자의 점수가 됩니다.

예) A게임자는 28점, B 게임자는 14점, C게임자는 30점, D게임자는 34점 일 때 B게임자가 승자가 되며 A로 게임자로 부터 받을 점수는 $28-14=14$ 점, C게임자로부터 받을 점수는 $30-14=16$, D게임자로부터 받는 점수는 $34-14=20$ 점 따라서 승자B는 $14+16+20=50$ 점을 획득합니다.

다. 숫자 “1”은 숫자 “2”앞에 놓을 수 있지만 숫자 “13” 뒤에는 놓일 수 없습니다.

라. 이 게임룰은 세계대히 공식룰의 규정을 따르고 있으며 대회성격에 따라 룰 일부가 변경될 수도 있습니다.

마. 타이머는 App스토어, Play스토어 내에 있는 ‘미어캣’ 어플 사용

6. 점수 계산

한 사람이 모든 타일을 다 내리고 “Rummikub”라고 외치면 그 사람은 1승을 얻게 됩니다. 승자를 제외한 나머지 사람들은 자신이 가진 타일의 수(개수가 아닌)를 합하여 마이너스 점수를 얻게 되며 이 마이너스 점수의 합은 우승자에게는 플러스점수가 됩니다. 완전히 게임이 끝났을 때 승수가 가장 많은 게임자가 우승자가 되며, 승수가 같을 경우 플

러스점수가 많은 사람이 최종 우승자가 됩니다. 바르게 계산됐는지 확인하기 위해서는 각 게임의 게임자의 마이너스 점수의 합계는 우승자의 플러스 점수이니까 이걸로 확인하면 됩니다.

※ 3게임을 진행한 결과 점수계산의 예

	게임자 1	게임자 2	게임자 3	게임자 4
1 Game	+24	-5	-16	-3
2 Game	-6	-11	+22	-5
3 Game	-32	-13	-2	+47
Total	1승 -14	-29	1승 +4	1승 +39

1승과 +39점을 획득한 4번 게임자가 우승.

[별첨 2]

동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회 참가 신청서

접수번호	협의회 기재		
이름		신청기관명	
생년월일		성별	남 · 여
학교 (학생만 작성)	학교		학년
주 소	(도로명까지만 기재)		
참가자 연락처		보호자 연락처	
<p>위와 같이 동해시지역사회보장협의체와 동해교육지원청이 함께하는 『동해시 보드 게임 한마당 루미큐브 대회』 참가를 신청합니다.</p> <p style="text-align: center;">2024년 월 일</p> <p style="text-align: center;">신청자 : (서명)</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">동해시지역사회보장협의체위원장 귀하</p>			

2. 기타 안건

가. 각 기관별 사업내용 및 서비스 정보 공유

-
-
-

나. 동해시지역사회보장협의체 홈페이지 활용

- 회의 개최 공문 및 회의 자료, 결과 게시 확인
- 각 기관 행사 일정 게시하여 공유의 장으로 활용

다. 차기회의 일정